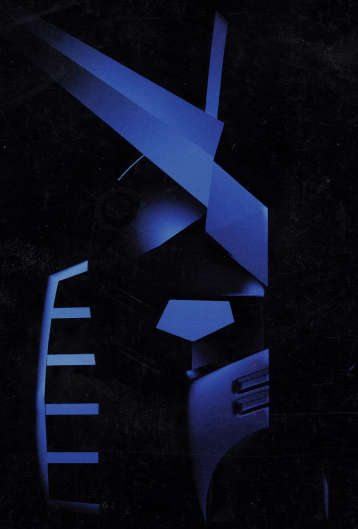
GUNDAM ILLUSTRATIONS WORLD



—宇宙世紀絵画展—

GUNDAM ILLUSTRATIONS WORLD

—宇宙世紀絵画展—

Original The Fine Art

GUNDAM ILLUSTRATIONS WORLD ～宇宙世紀絵画展～のために、
大河原邦男氏、安彦良和氏、中村光毅氏の御参方に描き下ろししていただいた絵画です。
この作品は、『機動戦士ガンダム』における各作家の方々の素晴らしい作品です。
各皆様ご自身の目でご堪能いただければ幸いです。

KUNIO OKAWARA



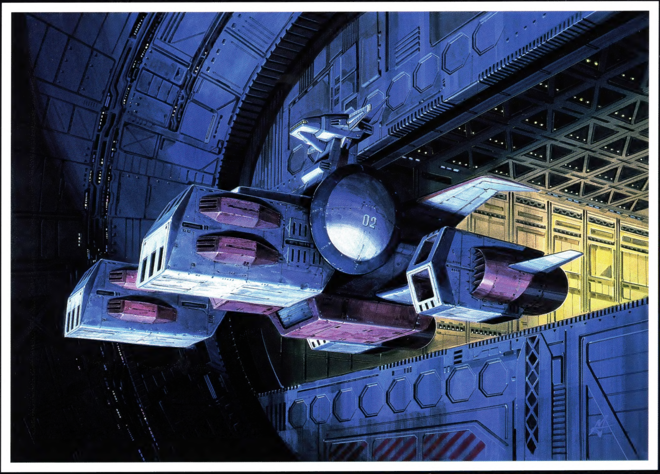
機動戦士ガンダム　725 × 515　大河原邦男

YOSHIKAZU YASUHIKO



機動戦士ガンダム　725 × 515　安彦良和

MITSUKI NAKAMURA



機動戦士ガンダム　515 × 725　中村光毅

謝辞

このたび、『GUNDAM ILLUSTRATIONS WORLD 〜宇宙世紀絵画展〜』を開催するにあたり、貴重な作品、映像、資料のご貸与及びご提供、運営のご協賛及びご協力、資料の調査、図録の制作協力等にお力添えをいただきました関係各位に、心より御礼申し上げます。

(敬称略)

大河原邦男
中村光毅
安彦良和

川元利浩
北爪宏幸
美樹本晴彦

大原和男
大村光正
田中愛望
渡辺秀人
渡辺正美

富野由悠季

読売新聞社

株式会社バンダイ
キングレコード株式会社

株式会社講談社
株式会社角川書店
株式会社メディアワークス
株式会社バンプレスト
株式会社リコー
リズム時計工業株式会社
株式会社ボークス
浪曼堂
株式会社壽屋

バンダイ ビジュアル株式会社
株式会社スタジオハード

石阪嘉康
中原敏幸
添田寛明

中島秋則
杉浦弘行

ごあいさつ

『ガンダム大地に立つ』

『機動戦士　ガンダム』は１９７９年4月から翌年１月まで、名古屋テレビ放送をキー・ステーションとしてテレビ朝日系で放映されたＴＶアニメです。

このＴＶアニメが当時、数多くの若者の心を捉え、数々の伝説を創っていくようになりました。まずそのひとつが、ＴＶアニメを３本の劇場映画として公開、観客動員数　８００万人という、大人気作品となり"ガンダムフィーバー"を生み出したことです。この"ガンダムフィーバー"は映画のみならず、後に"ガンプラ"という言葉を生み出した玩具《プラモデル》にも起こりました。これらの事変は、社会現象にまで発展し、空前の"ガンダムブーム"となったのです。

この"ガンダムブーム"はアニメ界に一種の［革命］を起しました。

もともと当時のテレビアニメは、世間一般的に『まんが映画』としての認識が強くありました。それは、1963年に始まったロボットアニメから、日本アニメは誕生したのですが。多くのアニメーションが、「ロボット物」といわれるジャンルから成立し、数々の作品を生み出していったのです。しかしながら、なぜそれまでの作品にはこのような現象がおきなかったのでしょう。

それは、ガンダムがこれまでのアニメファン層と違った低年齢層ではなく、中学生・高校生から、大学生以上の視聴者層に受け入れらてた要因と、"リアリティ"を追求した作品創りにあったからでしょう。

「機動戦士　ガンダム」は、その作品創りによって、新たなアニメーション観を築き、後に海外にも認知される"ジャパニメーション"の先駆けとなったのです。

その後、「ガンダム」という言葉は、独り立ちしていき数々の新たな作品を世にだしていくことになり、『ガンダム伝説』を創りだしました。

この絵画展では、『ガンダム』が通常のアニメーションと異なり、先駆者的な様相を得たかたちで多くの絵画を描きあげられた事を皆様にご理解いただくと共に、その芸術的及び独創的な絵画群を世間一般に認知していただく事によって、新たな"ガンダムワールド"を体験していただきたいと思っております。

過去…、そして未来へ…。

と引き続き広がる"ガンダムワールド"を、今回の絵画展にお越しいただくことにて発見し、ご堪能いただければ幸いです。

最後に、今回の絵画展にお越しいただきました皆様に、心より御礼申し上げます。

ガンダムアーティスト展実行委員会

Contents

図録目次

RIGHT STAFF
【ガンダムを創った男達】



PROFILE
&
INTERVIEW

PROFILE & INTERVIEW

【ガンダムを創った男達】

『ガンダム』を創られた多くの男達より、一握りではありますが、
この誌面にて紹介させていただきます。
なかでも、『機動戦士ガンダム』の初期制作メンバーの方達には、
インタビューも掲載させていただいてます。



YOSHIYUKI TOMINO
富野由悠季

とみの　よしゆき
1941年11月5日生まれ。

代表作
「機動戦士ガンダム」「伝説巨神イデオン」「聖戦士ダンバイン」「ブレンパワード」など。
現在は、「ガンダムAプロジェクト（仮）」〈99年 春 放映予定〉を手掛けられていると共に、
作家としても活動中。



KUNIO OKAWARA
大河原邦男

おおかわら　くにお
1947年12月26日生まれ。

代表作
「機動戦士ガンダム」「タイムボカンシリーズ」「装甲騎兵ボトムズ」「勇者王ガオガイガー」など。
現在は、「ガンダムAプロジェクト（仮）」〈99年春 放映予定〉のメカニカルデザインをされている。

ジオンのザク……

メカニカルデザイナー　大河原邦男

『機動戦士ガンダム』は、いろいろな人のアイデアが入って作られた作品です。だから、メカデザインということで言えば、いちおうまとめたのは僕だけど、その当時、力のある人のアイデアがふんだんに入っているというのが本当のところです。

『ガンダム』のデザインがそれまでのアニメと違ったのは、かなり自由度があったということですね。例えばザクは、連邦とジオン軍がひと目で分かるような差別化と、オモチャっぽくならないでほしいっていう要望があったくらいでした。監督も、モノアイだけを描いとけば後はお任せということだったんで、その当時に作ってみたいと思っていたものが、自然に出てきた感じでしたね。その他のジオンのメカに関しても、初めのうちは勝手にやってちょうだいっていう感じでした。ただ、物語が進んでいくうちに、富野さんも欲が出たのか、こういう感じにしてほしいというラフが続々と出てくるようになりましたが（笑）。まあ、あれだけ全編通じて、敵にロボットを使ってもらえるというのはその当時ではちょっと考えられない演出だったので、その点は随分感謝していますね。

今回、僕のイラストも展示されるんですけど、今になって振り返ると、20年前は、本当に素人同然でしたね（笑）。と言うのも、それまでの仕事で、メカのイラストを描くっていうことはほとんどありませんでしたから……。当時も、安彦さんがキャラクターのイラストを描いていたので、それに対してメカのイラストが欲しいっていうことから発注していただくようになったんですよね。

いちばん最初に描いたイラストは、確か『機動戦士ガンダム記録全集』掲載用のものだったと思います。そのあとは映画版のポスターでしたね。その絵が何故かすごい評判になって……。いや、それはもう照れくさいだけでしたけど（笑）。

ようは我々っていうのは日影の人間でしたから。アニメーション自体もその頃は「アニメ」というよりは「テレビマンガ」って言われていた時代でしたから。そんな表に出るような仕事じゃないっていう固定観念がありました。それがいきなりヒットして表舞台に引きずり出されて、どう対処すればいいのかわかんないような、そういう時代でしたよね。それでも、キャラクターデザインの方は昔から意外と人気があったんですけど、メカっていうのは脚光を浴びたことがなかったですから。そういうところに出るってこと自体恥ずかしくてしょうがなかった。まあ未だにそうですけどね（笑）。

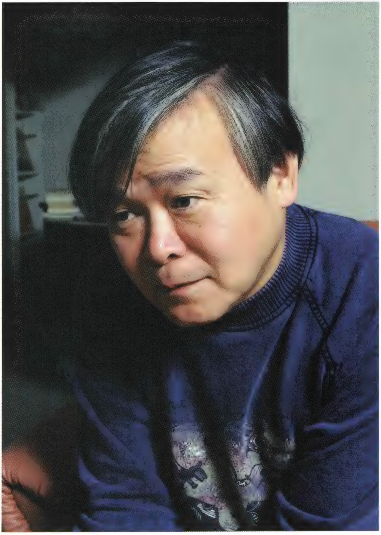
『ガンダム』が今でも人気があるのは、ガンダム的な部分っていうのが今のメカデザインの中にも受け継がれていて、その空気が変わらないで残っているからじゃないでしょうか。ファンの人たちは、一緒に育ってきたっていう思いで見てくれているので、ありがたいなあと思います。絵の上手さに関して言うなら、何度も言うようですが、とても見られないものなんですけどね（笑）。

今は、イラストを描くというよりは、今度の作品のこういう世界は、こんなメカがいいんじゃないかということを、考える方が面白いですね。デザインにしても、若手のほうが全然うまいですよ。センスがいい人も多いですから。

これからメカデザイナーを目指そうとしている人には、この仕事は資格なんて何もいらないから、好きだったら誰にでもできるとアドバイスしています。ただ、メカデザインっていうのは長く続けることが難しい仕事です。デザインすることになる作品は、いつも同じものじゃないから、つねにその作品にあったコンセプトを取り出していかないといけない。そこが一番難しいんですよ。結局いろいろなことに興味を持つことや、いろいろなものを見るということが大事になってくると思うんですけれど……。

極端なことを言えば、新聞に入ってくるチラシを見ただけで、色使いとか面白い部分とか、何かがあるんですよ。何でもいいから見て、どこかに貯めておくっていうのが大事だと思います。好きなジャンルのデザインだけを見ていると、どうしても違うコンセプトの作品が来たときに興味が持て無くなっちゃうから。

どんな仕事でも、何らかのプラスには絶対になるはずです。まず一本の作品を手掛けて、それを繰り返していくことが大切だと思いますよ。



YOSHIKAZU YASUHIKO
安彦良和

やすひこ　よしかず
1947年12月9日生まれ

代表作
「機動戦士ガンダム」「クラッシャージョウ」「アリオン」「ヴィナス戦記」など。
現在は、「ジャンヌ」「ナムジ」「虹色のトロツキー」など漫画家として活動中。

コミックアート……

漫画家　安彦良和

今回、展示をご覧になる方にわかっていただきたいと思うのは、これらのイラストは、決して上手な作品だからお見せしているわけではないということです。

これらのイラストを描いていた当時、僕や大河原さんや中村さんは、誰も本業のイラストレーターではありませんでした。というよりは、イラストレーションの描き手としてはみんな素人だった。

それなのに、なぜ『ガンダム』のイラストがこんなにたくさんあるのかー。それはつまり、『ガンダム』という作品が、意識的に当時の常識を打ち破ろうとしていたからなのです。

その頃、アニメ雑誌がいくつか出てきたり、レコードや玩具といった形での露出も増えて、番組をアピールする場が以前と比べてかなり多くなってきました。そして監督の富野さんや僕らは、より年齢の高い人たちにアピールしたいと考えていました。

それまでアニメが雑誌などに作品を紹介するときは、セル画を載せるという方法しかありませんでした。あの『宇宙戦艦ヤマト』ですらそうだったんです。

そこで僕らは、より強くヤングアダルト層へアピールするために、一枚の絵としてまとまりを持ったイラストを発表しようと思ったんです。だから僕らは、アマチュアなんだけれども、そこをあえて、ロクなものが出来ないかもしれないというリスクを覚悟の上で描かせてもらいました。

幸いなことに、読者の方は僕らの絵を喜んでくれました。あいつらの絵もなかなかいいじゃないかって。じゃあもっと描けということになって、気がついたらこんな膨大な量になっていました。

でも、これだけ描くと、ネタも尽きるし構図も使い果たすし、最後のほうは相当苦しかったですね。もう『ガンダム』は勘弁してくれと思ったりもしました。技術も稚拙でしたし、今になって見返すと恥ずかしくて見ていられないんですよ。変な絵だなとか、なんでこんなもの描いたのかなとかね（笑）。だから今回の展示は、二十年前はこうだったんだなあ、こういう時代もあったんだなぁというふうにご覧いただきたいですね。

ふりかえってみると、僕らが「ガンダム」でこういう仕事をするまで、アニメーターや美術家やデザイナーといった人間がイラストを描くということはまずありませんでした。それが今や、こういうイラストのようなコミックアートをやりたいという方がずいぶん出てくるようになりましたね。実際、コミックアートそのものを職業にしている方がたくさん出てきて、すでにひとつのジャンルとして確立されてきたと思います。

日本の漫画やアニメというのは世界に冠たる内容を持っているんですが、唯一「アート」という側面だけは捨てられてきました。アメリカのコミックスなどは全くこの逆で、ストーリーは単純でも、そのかわり絵の美術的な水準を非常に高くします。ひとつのコマを取り出すとそのままポップアートになるというような感じですね。

しかし、アート的な部分を捨ててきた日本の漫画やアニメの絵からも、コミックアートというアーティスティックな側面を重視したジャンルが生まれてきた。漫画のほうでも非常にアーティスティックな作家が増えてきています。CGが出てきたことも含めて、このあたりのフィールドはいま新しい展開を見せているところです。

今回展示にかけられるイラストは、そういったジャンルの先駆であると考えていただいていいと思います。



MITSUKI NAKAMURA
中村光毅

なかむら　みつき
1944年4月7日生まれ

代表作
「機動戦士ガンダム」「伝説巨神イデオン」「クラッシャージョウ」「風の谷のナウシカ」など。
現在は、有限会社デザインオフィス メカマンの代表取締役であり、数々の作品を手掛けている。

イラストとのヒトトキ……

背景美術　中村光毅

先日、サンライズの資料棚を見ていたら、「あれだけ少ない時間によくこれ描けたな」っていうようなイラストがずいぶん保存してあって驚きました。

これらのイラストはほとんど真夜中に描いたんですよ。昼間はアニメ本編の仕事でてんてこまいですから、まわりが寝静まって、電話も絶対かかってこないというような時間を見はからって描いていました。本当に文字通り不眠不休で仕事をしていた頃の作品ですね。

そういう修羅場の中でどうしてこんなに多くの絵が描けたかというと、描くこと自体がとても面白かったからなんですね。一枚の白い面の中に自分の思うような世界を作り上げていくという仕事ですから、数を多く描く背景よりもいろいろとイメージを広げられるんです。本編にはないものを自分で考えて、遊び的に描き込んでいくこともできますし、そういう発想で描いてくださいっていう依頼も多かったですから。そういう意味で、楽しんで描くことができました。だからあそこまで無理ができたんだと思います。

イラストについては、ガンダムにしてもホワイトベースにしても、独特の色使いをしてみたり、装甲をかなりリアルにメカっぽくしたりもしました。これは大河原さんの描かれたものとの差別化という意味もありましたが、基本的に大河原さんと同じガンダムでは絶対にかなわないだろうというのがあって、私なりの解釈を加えてどんどんアレンジしていったんです。そういえば、映画版のポスターで、ガンダムは大河原さんが描いて、それを切って貼るというような形で合作したこともありましたね。メカでいちばんたくさん描いたのはホワイトベースですが、ここのラインがよくわからないなあと思ったら自分で勝手に決めて描いちゃったりもしました（笑）。

逆に、もっと自分なりにアレンジしたいと思ったのはスペースコロニーです。これは科学者のオニール博士が考えたコロニーの形をそのまま壊さないようにして描いていたんですけど、今思うともっとオニールのイメージからはずしてみてもよかったなあと思うんですよ。ちょっと科学的ということにこだわりすぎちゃったかもしれません。

最近の『ガンダム』だと、コロニー自体をCGで描いたりしていて、それは新しいし、おもしろいとは思ったけれど、その反面、やっぱり機械化されている冷たさも感じました。私はアニメでもイラストでも、なにもかも全部をコンピューターでやるというのはあまり賛成できないんです。技術的な進歩は表現の幅を広げるし、いいことなんだけど、やはりフリーハンドの良さというのは永遠だと思うんですよ。手で描いた絵にはやっぱり温かみがありますね。それは筆の流れの中に偶然の要素が入ってくるからで、CGの表現は確かにハッとするんだけれど、冷たすぎてちょっとつまらない。だから今後も、自分でCGで絵を作るということは考えにくいですね。まあ、いずれは勉強しなければとは思うんですけれど（笑）。

たぶんこれから、CGのメカの質感を取り入れたフリーハンドとか、CGを使った温かい表現とか、そういう芸当を上手にやってくれる人が絶対出てくると思うんですよ。そうやっておのおのの良さがうまく組み合わさったらいいと思いますね。

今回展示にかけられるような一点物のイラストレーションの仕事は、最盛期で月に五、六枚は描いてた記憶があります。今回お見せするのはその中のほんの一部にすぎなくて、実はもっと膨大な数があります。これだけの量の絵を描いたというのは、私にとって、自慢でもあり自信にもなっています。それでいて自分のイラストが雑誌に載ったりするのは、なんだか照れくさいというか、いいのかなあっていまだに思ったりするんですけどね（笑）。

ただ、中には時間がなくて二日で描きあげましたっていうものもあるんですよ。もちろん一つの作品として鑑賞に耐えるものに仕上げているつもりなんですが、いつも「もっと突き詰めていきたいなあ」と思いつつ、時間の都合で後髪引かれる思いで出してしまったことも多くて。いま思うと、緻密さについてはどのみち限度があるからいいんですが、もっとファンタジックなイメージでまとめたかった。ちょっと今までにないようなスタイルのドラマをこの一枚で感じるようなものに出来ないかなあ、と考えたりします。でも、それをやりだしたらどんなに時間があっても私の才能では描ききれないんですけど。

テレビシリーズや映画版の作業の中で、こうしてガンダムのイラストをたくさん描かせてもらったことは、自分の中でとても貴重な財産になっています。アニメがフィルムという形で残るのとはちょっと違う意味で、実際に観賞用として作品が残っていきますから。

あの本編製作中のたいへんな忙殺の中でも、これを描いている時はものすごく気が休まって、非常に楽しくもあったし、私にとって大切な思い出になっています。もしこれからこういう仕事を目指す人がいたら、そういった楽しむ部分を味わいながら働いてもらいたいですね。そういう人が多く出てくる事を期待します。

Profile

プロフィール一覧

美樹本晴彦
みきもと　はるひこ
1959年8月28日生まれ
代表作
「機動戦士ガンダム0080　ポケットの中の戦争」「超時空要塞マクロス」「マクロス7」など

川元利浩
かわもと　としひろ
1963年7月15日生まれ
代表作
「機動戦士ガンダム0083」「おいら宇宙の炭鉱夫」「ゴールデンボーイ」「カウボーイビバップ」など

北爪宏幸
きたづめ　ひろゆき
1961年7月24日生まれ
代表作
「機動戦士ガンダムZZ」「機動戦士ガンダム　逆襲のシャア」「モルダイバー」など

大原和男
おおはら　かずお

大村光正
おおむら　みつまさ

田中愛望
たなか　あいぼう

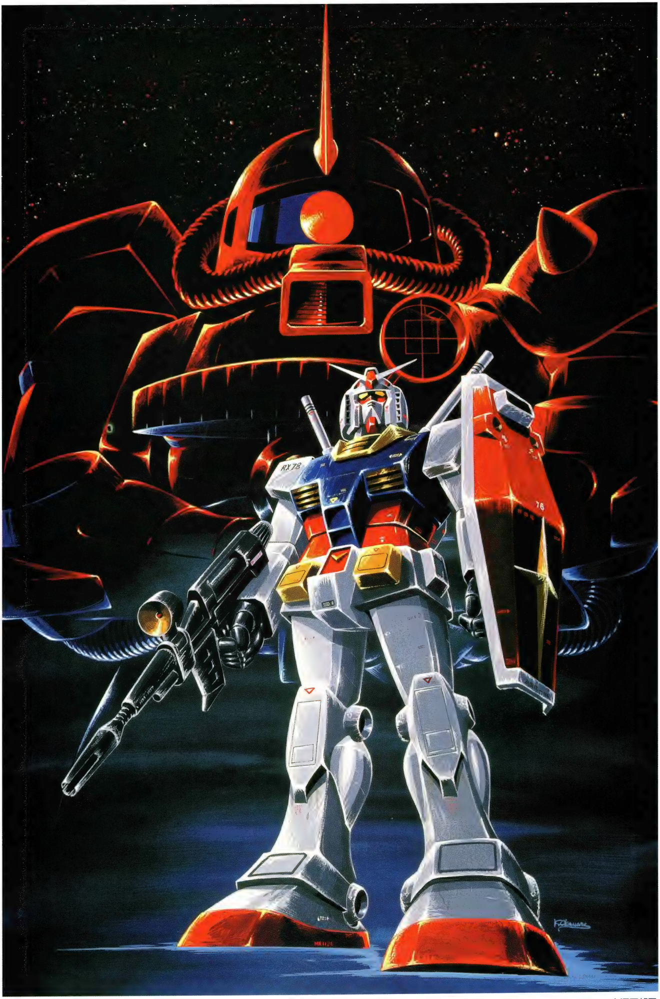
渡辺秀人
わたなべ　ひでと

渡辺正美
わたなべ　まさみ

※上記にて、お名前しか掲載していない方は、諸般の事情により割愛させていただいております。

KUNIO OKAWARA

GUNDAM FINE ART



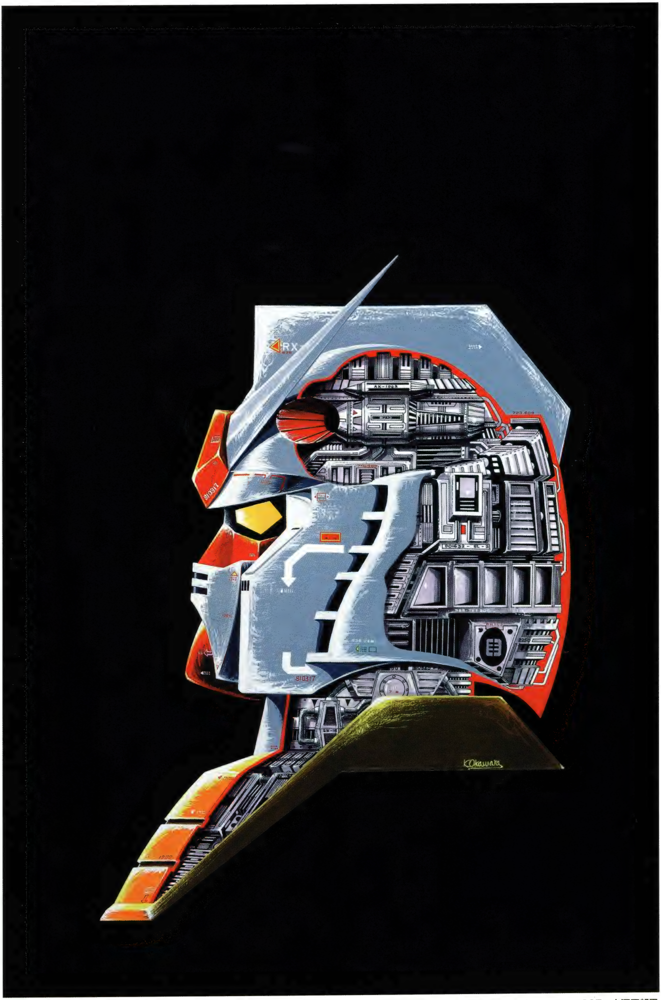
機動戦士ガンダム　715×515　大河原邦男



機動戦士ガンダム　513 × 360　大河原邦男



機動戦士ガンダム　515 × 365　大河原邦男



機動戦士ガンダム　515 × 365　大河原邦男





デザインワークス【ガンダム】　348 × 497　大河原邦男



機動戦士ガンダム　585 × 418　大河原邦男



機動戦士ガンダム　365 × 515　大河原邦男



機動戦士ガンダム　365 × 365　大河原邦男



機動戦士ガンダム　365 × 258　大河原邦男



機動戦士ガンダム　365 × 258　大河原邦男



機動戦士ガンダム　515 × 365　大河原邦男



機動戦士ガンダム　515 × 365　大河原邦男



機動戦士ガンダム　515 × 365　大河原邦男





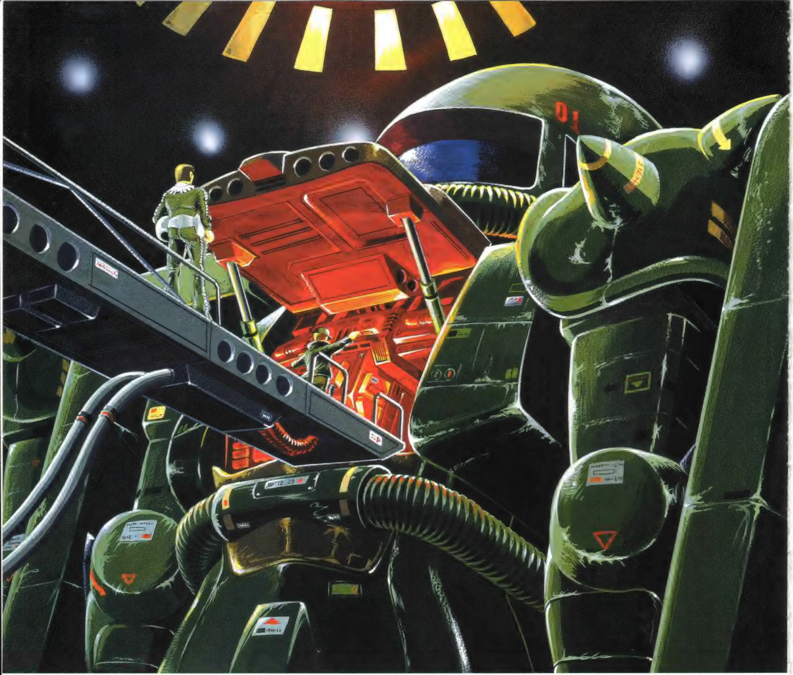
機動戦士ガンダム　365 × 515　大河原邦男



機動戦士ガンダム　515 × 365　大河原邦男

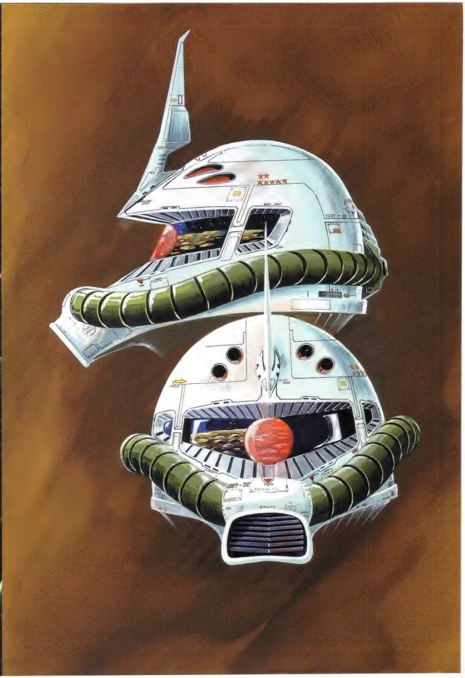


機動戦士ガンダム　365 × 515　大河原邦男


01



機動戦士ガンダム　365 × 515　大河原邦男



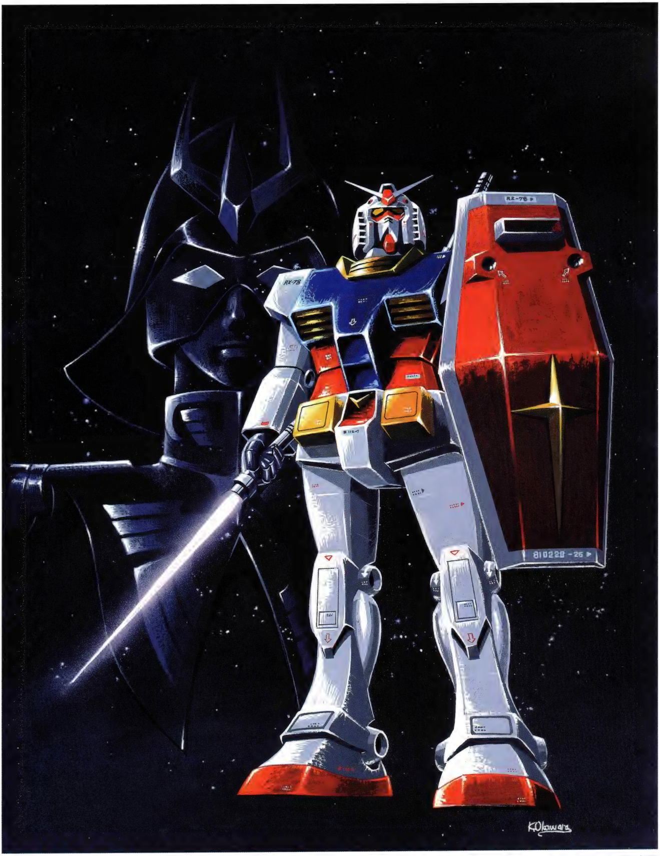
機動戦士ガンダム　515 × 365　大河原邦男



機動戦士ガンダム　365 × 515　大河原邦男

機動戦士ガンダム　365 × 515　大河原邦男（右ページ）





機動戦士ガンダム　258 × 365　大河原邦男



機動戦士ガンダム　515 × 365　大河原邦男



機動戦士ガンダム　725 × 515　大河原邦男



機動戦士ガンダム　725 × 515　大河原邦男

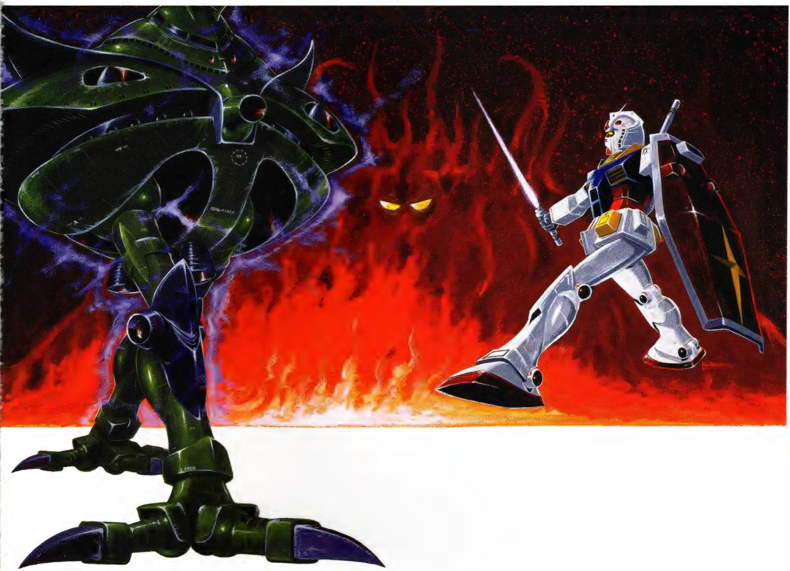

RX-78



機動戦士ガンダム　360 × 513　大河原邦男



機動戦士ガンダム　860 × 610　大河原邦男

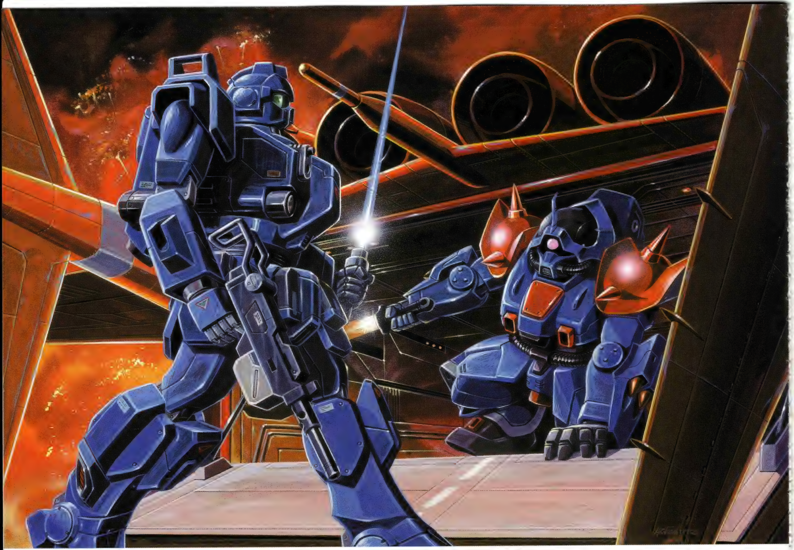


機動戦士ガンダム　365 × 515　大河原邦男





機動戦士ガンダム　723 × 1030　大河原邦男



機動戦士ガンダム 外伝　258 × 365　大河原邦男

機動戦士ガンダム 外伝　365 × 258　大河原邦男（右ページ）

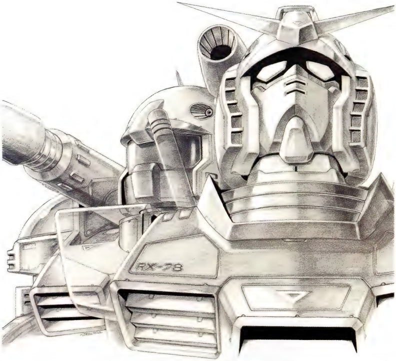




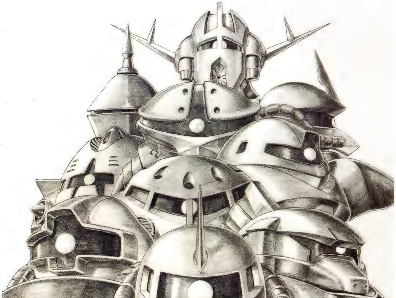
デザインワークス【幻のガンダム】　515 × 365　大河原邦男



機動戦士ガンダム　365 × 365　大河原邦男



機動戦士ガンダム　345 × 325　大河原邦男



機動戦士ガンダム　345 × 325　大河原邦男

YOSHIKAZU YASUHIKO

GUNDAM FINE ART


YAS.



機動戦士ガンダム　730×510　安彦良和（左ページ）

機動戦士ガンダム　730×510　安彦良和



機動戦士ガンダム　720 × 510　安彦良和



機動戦士ガンダム　730 × 510　安彦良和



機動戦士ガンダム　520 × 510　安彦良和



機動戦士ガンダム　510 × 360　安彦良和



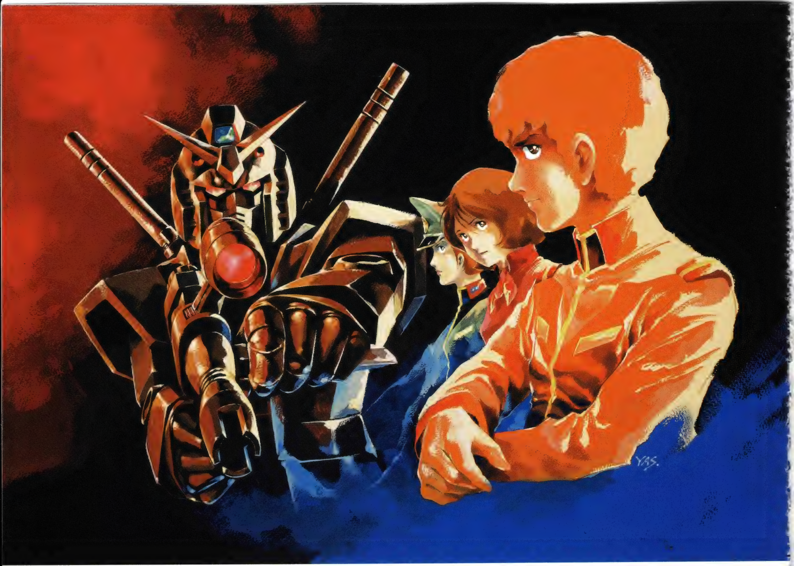
機動戦士ガンダム　260 × 360　安彦良和



機動戦士ガンダム　510 × 360　安彦良和



機動戦士ガンダム　360 × 260　安彦良和



機動戦士ガンダム　370 × 520　安彦良和

機動戦士ガンダム　360 × 510　安彦良和（右ページ）



Y.Y.S.



機動戦士ガンダム　510 × 360　安彦良和



機動戦士ガンダム　360 × 260　安彦良和


YAS.



機動戦士ガンダム　510 × 520　安彦良和

機動戦士ガンダム　730 × 520　安彦良和（左ページ）



機動戦士ガンダム　360 × 370　安彦良和



機動戦士ガンダム　370 × 360　安彦良和



機動戦士ガンダム　260 × 190　安彦良和



機動戦士ガンダム　270 × 190　安彦良和



機動戦士ガンダム 370 × 270 安彦良和



機動戦士ガンダム　510 × 360　安彦良和



機動戦士ガンダム　510 × 360　安彦良和



機動戦士ガンダム　720 × 510　安彦良和



機動戦士ガンダム　360 × 260　安彦良和


YAS.



機動戦士ガンダム　730 × 510　安彦良和（左ページ）

機動戦士ガンダム　360 × 260　安彦良和





機動戦士ガンダム　360 × 260　安彦良和



機動戦士ガンダム　300 × 640　安彦良和



機動戦士ガンダム　350 × 260　安彦良和



機動戦士ガンダム　520 × 360　安彦良和



機動戦士ガンダム　510 × 360　安彦良和



機動戦士ガンダム　370 × 360　安彦良和



機動戦士ガンダム　370 × 360　安彦良和

MITSUKI NAKAMURA

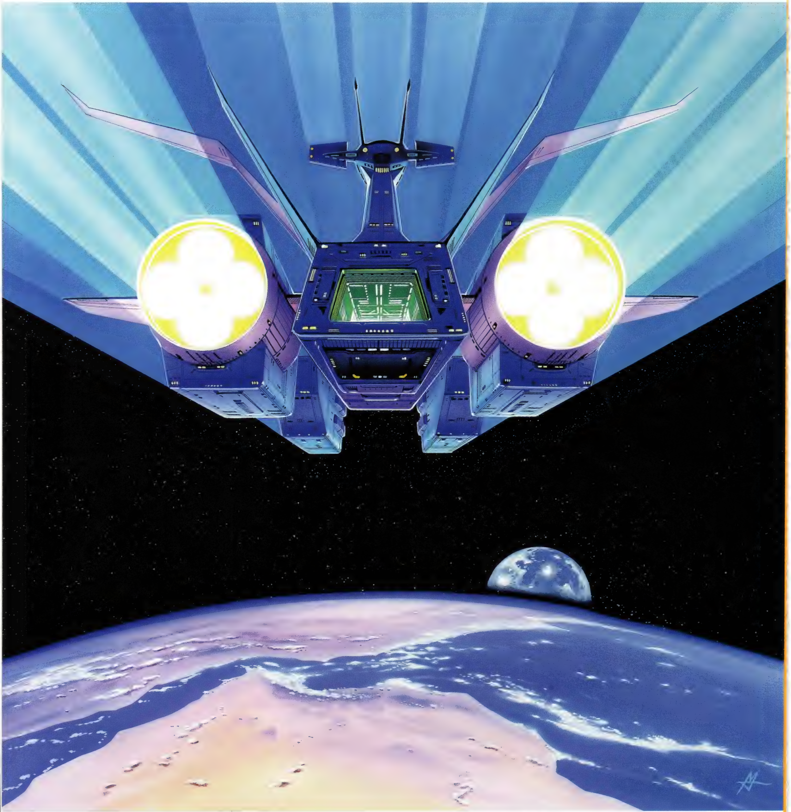
GUNDAM FINE ART



機動戦士ガンダム　730 × 515　中村光毅



機動戦士ガンダム　515 × 360　中村光毅



機動戦士ガンダム　478 × 478　中村光毅

機動戦士ガンダム　605 × 387　中村光毅（右ページ）





機動戦士ガンダム　370 × 515　中村光毅



機動戦士ガンダム　515 × 410　中村光毅



機動戦士ガンダム　515 × 370　中村光毅

GUNDAM WORLD

RIGHT STAFF OF ART SPECIAL PART I【若き時代……】

川元利浩
北爪宏幸
美樹本晴彦



機動戦士ガンダム 逆襲のシャア　420 × 310　美樹本晴彦



機動戦士ガンダム　420 × 300　美樹本晴彦



機動戦士ガンダム　420 × 300　美樹本晴彦



機動戦士ガンダム　420 × 300　美樹本晴彦



機動戦士ガンダム 0080　420 × 310　美樹本晴彦



機動戦士ガンダム 0080　420 × 310　美樹本晴彦



新機動戦記ガンダムW　420 × 310　美樹本晴彦



機動戦士Ｚガンダム　418 × 295　北爪宏幸



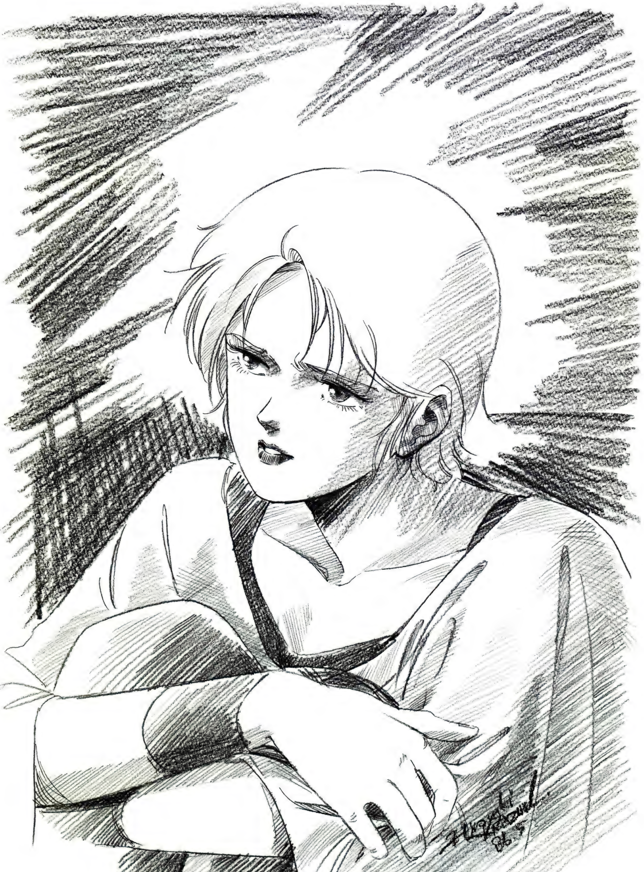
機動戦士Ζガンダム　365×515　北爪宏幸



機動戦士Ζガンダム　365×255　北爪宏幸



機動戦士Ｚガンダム　365 × 260　北爪宏幸



機動戦士Ζガンダム　385×270　北爪宏幸



機動戦士Ζガンダム　370 × 260　北爪宏幸



機動戦士ガンダム 0083　365 × 260　川元利浩



機動戦士ガンダム 0083　365 × 260　川元利浩

GUNDAM WORLD

RIGHT STAFF OF ART SPECIAL PART Ⅱ【なつかしき日々】

大原和男
大村光正
田中愛望
渡辺秀人
渡辺正美



機動戦士ガンダム　515 × 360　渡辺正美



機動戦士ガンダム　490 × 365　田中愛望



機動戦士ガンダム　515 × 360　大原和男



機動戦士ガンダム　515 × 365　渡辺秀人



機動戦士ガンダム　515 × 355　大村光正



機動戦士ガンダム　515 × 365　渡辺秀人



機動戦士ガンダム　530 × 360　大村光正

GUNDAM WORLD

RIGHT STAFF OF ART SPECIAL PART Ⅲ【力の集結】

大河原邦男
安彦良和
中村光毅





機動戦士ガンダム　765 × 1085　大河原邦男・安彦良和・中村光毅

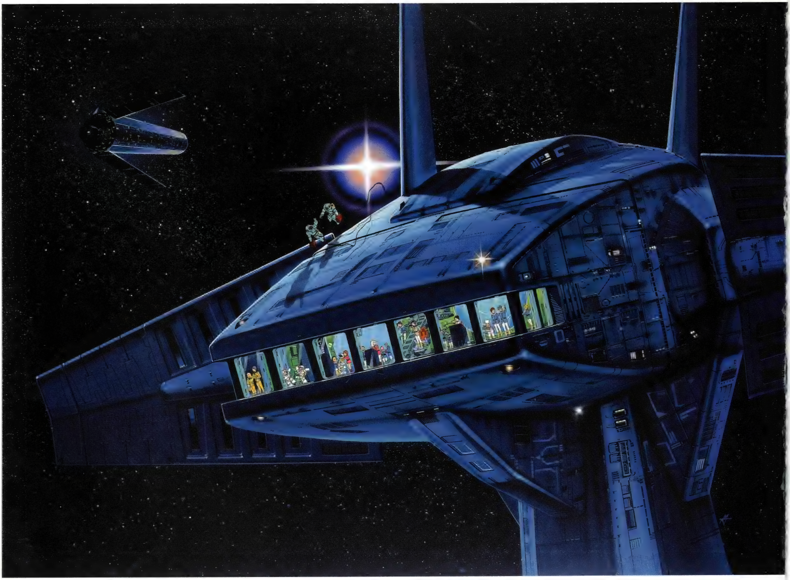


※この絵画は、本来『機動戦士ガンダム F91』宣伝物において
一つの絵画として使用されていました。

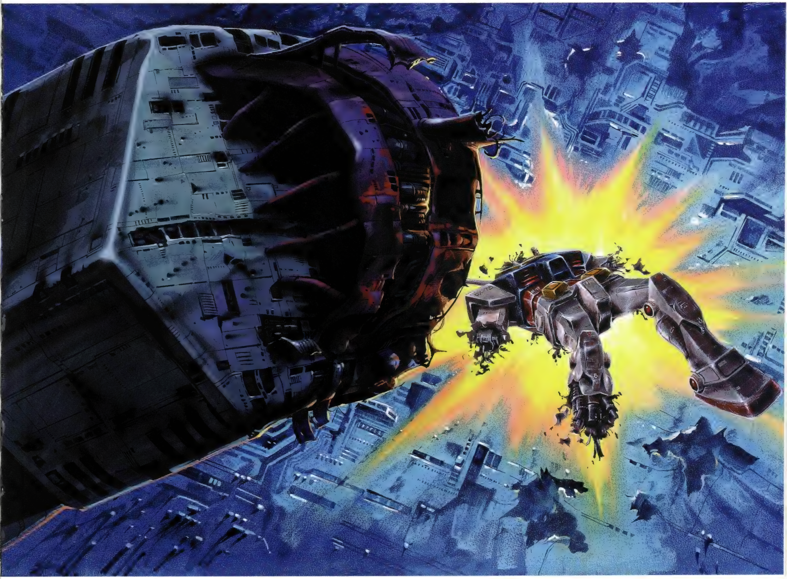
機動戦士ガンダム F91　708 × 495　大河原邦男



機動戦士ガンダム F91　730 × 520　安彦良和



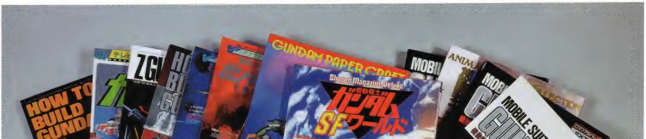
機動戦士ガンダム　713×1012　安彦良和・中村光毅



機動戦士ガンダム　420 × 576　大河原邦男・中村光毅

TREASURE OF GUNDAM GOODS

当時の『ガンダムグッズ』や、手に入らない貴重なレアアイテムなどを紹介するコーナーです。



■ガンダム関連本 I



■玩具



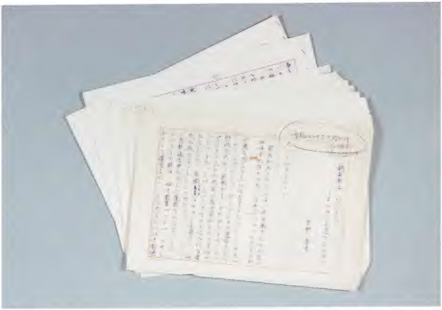
■ガンダム関連本Ⅱ



■映画パンフレット



■大入袋【富野監督所蔵】



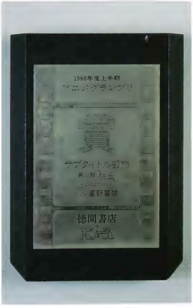
■小説原稿【富野監督所蔵】



■紙袋Ⅰ【富野監督所蔵】



■紙袋Ⅱ【富野監督所蔵】



■表彰盾【富野監督所蔵】



■カルタ【富野監督所蔵】



■セル画【富野監督所蔵】



■セル画



■セル画



■セル画



■記録全集

■ガンダム放映年表

放映・公開年月日	放映・公開作品名
1979年4月	TV『機動戦士ガンダム』放映開始（〜80年1月）
1981年3月	映画『機動戦士ガンダム』公開
1981年7月	映画『機動戦士ガンダムII・哀戦士編』公開
1982年3月	映画『機動戦士ガンダムIII・めぐりあい宇宙編』公開
1985年3月	TV『機動戦士Zガンダム』放映開始（〜86年2月）
1986年3月	TV『機動戦士ガンダムZZ』放映開始（〜87年1月）
1988年3月	映画『機動戦士ガンダム〜逆襲のシャア〜』公開
1989年3月	OVA『機動戦士ガンダム0080　ポケットの中の戦争』リリース開始（〜89年8月）
1991年3月	映画『機動戦士ガンダム　F91』公開
1991年5月	OVA『機動戦士ガンダム0083　STARDUST MEMORY』リリース開始（〜92年9月）
1992年8月	映画『機動戦士ガンダム0083　ジオンの残光』公開
1993年4月	TV『機動戦士Vガンダム』放映開始（〜94年3月）
1994年4月	TV『機動武闘伝Gガンダム』放映開始（〜95年3月）
1995年4月	TV『新機動戦記ガンダムW』放映開始（〜96年3月）
1996年1月	OVA『機動戦士ガンダム　第08MS小隊』リリース開始（〜継続中）
1996年4月	TV『機動新世紀ガンダムX』放映開始（〜96年12月）
1997年1月	OVA『新機動戦記ガンダムW　〜ENDLESS WALTZ〜』リリース開始（〜97年7月）
1998年8月	映画『新機動戦記ガンダムW　ENDLESS WALTZ　特別篇』
	『機動戦士ガンダム　第08MS小隊　ミラーズ・レポート』公開

※この年表は、1998年12月現在のリストになっております。

回顧しつつ……

原作監督　富野 由悠季

この展覧会にご来場いただき、本当にありがとうございます。

ただの回顧録のために羅列したというのは、情けない話なのですが、それが実情ですし、それをビジネスでやってしまった事も事実です。

しかし、このような会場を得て、このパンフレットを手にして下さっているあなたがいらっしゃったおかげで、このようなイベントが開催できたのですから、心から御礼申し上げます。

そして分かる事は、歳月を経たということは、伊達でもなければ、冗談でもないという実感でした。

すべてが、稚拙な部分から始まりました。

さらにいえば、すべて商売のため、という狭義のもとから始まった事でしたが、20年ちかい歳月を乗り越えて、ここに展示されているものがあるという意義はなんだろう、と考えずにはいられませんでした。

これらは、たかがアニメから始まった事なのです。

しかも、ガンダムより優れたアニメは、過去にも枚挙にいとまがありませんし、昨今のアニメ、コミックの隆盛のなかでは、ガンダム以上に人気があるものも綺羅星のごとくあります。

にもかかわらず、ガンダムという名前のもとで、このように公にされる場所を手に入れられた時、ただの回顧にとどめておいてはいけないものがあるのだろう、と感じたのです。

所詮、アニメの一部のものであったり、アニメの周辺の商品群や雑誌などに掲載されたものであって、アートとして完成しているものではないのですが、これらのイラスト（仕事と言った方がいいでしょう）は、その時代、時代を表現したものになっています。

作者たちは、時代を反映させるものを描くつもりなどはなかったのですが、今日になって見れば、時代の違いを教えてくれるものになっています。御覧になった皆様方がうけとめた通りのものです。

その時々で、作者たちは頑張りました。

必ずしも好きではなかったり、それでいて、時には、自分の技量以上に良い出来のものもございます。それらの体験をとおして、現場で仕事をしてきた者たちは、仕事というものが、けして、己れの意思だけによるものではなく、何者かに突き動かされて、させられているものだという実感を共有して参りました。

そこには、裏腹についてきたものが一杯ございますから、厭になったり、惨敗したという実感を抱く瞬間もございます。

だからこそ、そこには、作者たちのエゴだけではなく、時々の人々の感情が込められて、時代を写すものになったのです。

それができたのも、我々のものを受け止めてくださった方々、あなたの存在があったからです。

しかし、20年という歳月を経た者たちは、これらのイラストを見て、ただ回顧するだけでは許されないものを感じてしまうのです。

それだけの感慨しか抱けない者は、退化した己と対面するしかないでしょう。

少なくとも、僕という個人は、これらかつてのものたちを前にして、日本という社会は退化しないまでも、疾病しているのではないかと実感した、と告白せざるを得ないのです。

ファースト·ガンダムが始まった時代は、戦場というものは嫌悪するフィールドであるという物語が通用していましたから、その後の時代というものは、確実に進歩、成長するものだという夢を語る事ができました。それで、ニュータイプの物語という落とし所を獲得する事もできたのです。

しかし、バブル経済とその崩壊、戦争の記憶がなくなり、食べる事の不安が解消し、伝染病という言葉が死語になるにつれて……と、事例はいくらでもあげられましょうが…社会が豊かになるにつれて、人々は、進歩という言葉を忘れて、社会規範を崩壊させ、不安という言葉だけが実感できるという現実に直面するようになりました。

これらイラストには、現在の時代の悲壮感や不安、動揺はなく、稚拙でありながらも、おおらかで屈託がなく、ホラを語っています。

その行為は、心の安らかさを喚起します。

また、アニメという媒体の可能性というものを見つめていれば、不安にならずにすんでいた時代の闊達さというものも思い出させてくれます。

ということは、この20年の現実のなかで、我々の世代は、アニメごときにうつつを抜かして、とんでもない間違いをしてきてしまったのではないか？ 日本を、世界を食い物にしてきてしまうような物語を残してしまったのではないかと恐れ、反省させられるのです。

僕にとって、この会場で対面できたイラストたちの息吹から、このようなものたちから始めようとしたものは、何であったのか、このようなものたちが求めようとしていた夢らしきものを、再度、探す旅に出なければならないのではないか、と思い起こさせてくれるのです。

回顧するのではなく、現実を検証する反面教師なのです。まだ、過去の甘美な成功があった、という懐かしさに身を投ずる気にはなれないのです。

このような感慨を得られる機会を提供してくださった皆様方に、本当に感謝いたします。ありがとうございます。

GUNDAM ILLUSTRATIONS WORLD
～宇宙世紀絵画展～

1998年12月12日初版発行

監修　ガンダムアーティスト展実行委員会
企画／制作　株式会社サンライズ
制作協力　株式会社ムービック
編集協力　株式会社スタジオ・ハード
企画協力　株式会社創通エージェンシー

編集構成　山脇壮介
写真撮影　中島秋則

発行：ガンダムアーティスト展実行委員会

※本書掲載図版と開催出品物とは異なる場合がございます。予めご了承下さい。



※本書表紙は
GUNDAM VIRTUAL MODELER PROを
使用しております。

GUNDAM ILLUSTRATIONS WORLD

—宇宙世紀絵画展—

